

Scénario – Opération Seirens

Le cheval de Troie est dans la place.

Préambule

Ce scénario, relativement guidé, a pour vocation de servir de scénario d'introduction pour un nouveau groupe de PJ. Il leur propose de se mettre au service d'un Clan ou d'une coalition d'importance. La mission qui leur est proposée peut ainsi faire office de test d'entrée. Ainsi, si elle est menée à bien, ce qui n'était qu'un contrat provisoire peut éventuellement se transformer en un engagement définitif. Les Personnages peuvent bien évidemment préférer ne pas s'engager dans un Clan et continuer de proposer leurs services au plus offrant, si tel est leur choix. Cependant, dans ce dernier cas, ils auront intérêt à s'écarter discrètement car il est généralement mal vu de passer d'un camp à l'autre, surtout si l'on a eu accès à certaines informations confidentielles...

Synopsis

Les Personnages sont envoyés en mission par un des Clans, dans le système Sortesken sur la plus importante planète du système, appelée Seirens, pour enquêter et découvrir la mise en place d'une base avancée par un Clan ennemi (au choix un des trois autres Clans). Pour ce rendre sur place, le Clan leur prête un vaisseau de type transporteur léger bien équipé avec un véhicule d'intervention (un véhicule banalisé armé : un grand géoglisser). Leur couverture : le transport de tubes en tectite digamma jusqu'à Seirens. Ils doivent prendre contact avec un passeur (un agent infiltré en tant que douanier) sur la station orbitale Orens 4 qui sert de douane pour pénétrer dans l'espace aérien de Seirens. Les PJ sont avertis que la région n'est pas sûre et se trouve notamment être un important repaire de pirates (dû à l'absence de contrôle de la zone par un clan). Après une attaque pirate juste avant leur arrivée en vue de Seirens puis le passage de la douane, les Personnages sont orientés sur Kaldenar pour poursuivre leurs investigations. Dans la gigantesque métropole, leurs véritables ennuis commencent et de fil en aiguille, ils se font capturer par leurs ennemis et sont faits prisonniers dans la base qu'ils devaient découvrir. Des rivalités internes au sein de l'état-major de la base leur permettent de s'échapper mais ils sont assez rapidement pris en chasse. Après une poursuite haletante et un dernier affrontement dans les cieux de Seirens, ils quittent définitivement la planète et vont transmettre à leurs supérieurs l'ensemble des informations qu'ils ont pu recueillir.

Acte 1 – Baptême du Feu

Présentation de la Mission

Les Personnages ont été engagés par un des Clans (ou une coalition d'importance) pour mener à bien une mission spéciale soit par le biais d'un recrutement externe (un système de sélection discret opérant généralement sous couverture) soit par le biais d'une sélection interne. Cette mission de moyenne importance a pour principal but pour le Clan de valider l'intégration définitive des PJ au cours d'une action sur le terrain. La prise de contact s'effectue sur une planète sous le contrôle du Clan, ils sont transportés par un vaisseau de transport militaire jusqu'à un croiseur du Clan. Ils sont accueillis dans le bureau d'un dirigeant d'une cellule de renseignement du Clan qui leur explique le principe et les objectifs de leur mission. « Vous allez être envoyés dans le système Sortesken où nous pensons que le Clan ... est en train d'établir une base avancée sur la planète Seirens, d'après les renseignements dont nous disposons grâce à nos agents locaux. Votre mission sera de prendre contact avec certains de ces agents avec la plus grande discrétion afin de mener vos investigations dans le but de déterminer la véracité de ces informations et si elles se révèlent exactes en repérant et en localisant précisément cette base ennemie. Toutes les informations complémentaires seront les bienvenues. J'insiste sur le fait que la plus grande discrétion est de rigueur, vous posséderez de quoi vous défendre mais n'en faites usage qu'en cas d'extrême nécessité. Nous avons armé un vaisseau de type transporteur léger avec lequel vous vous rendrez sur place, vous aurez comme couverture la livraison de marchandises : des caisses de tubes constitués de composites spéciaux destinés à des usines se trouvant sur Seirens. Un certain nombre de ces caisses se trouveront d'ailleurs dans la soute de l'appareil qui contiendra en outre un géoglisser destiné à vos déplacements sur Seirens. Le vaisseau et le glisseur sont armés mais banalisés de manière à ne pas attirer les soupçons. Cependant cela ne pourrait suffire à passer les douanes de Seirens ni celles de ses stations orbitales, c'est pourquoi vous allez prendre contact avec un de nos agents infiltrés à la douane d'une de ces stations orbitales : Orens 4, son nom de code est Odus. Vous devrez vous acquitter de la taxe douanière concernant les tubes en tectite auprès de lui. C'est lui qui vous donnera les instructions à suivre une fois sur Seirens en fonction des informations dont il disposera. Par ailleurs, d'après les informations qui sont en notre possession, il semblerait qu'il y ait une recrudescence d'attaques pirates dans le secteur de Seirens qui est depuis déjà pas mal d'années le repère de nombreux pirates ce qui est principalement dû à l'absence de contrôle de la zone par un Clan, aussi nous ne

saurons trop vous conseiller la plus grande prudence afin de ne pas compromettre votre mission. »

Préparatifs

En ce qui concerne les véhicules et l'équipement, les Personnages disposent pour cette mission d'un vaisseau de type transporteur léger et d'un GéoGlisseur capable de transporter 7 personnes (cf. infra **Véhicules & Vaisseaux** pour plus d'informations). Ces deux véhicules leur sont prêtés et devront être rendus en fin de mission. De même leur sont fournis des vestes protectrices (une par personne) et des BusterGuns Légers (un par personne). Les PJ sont bien évidemment libres d'utiliser leur équipement personnel (avec cependant une légalité maximale de 3, un équipement de légalité 4 ou 5 représentant un risque trop important) ainsi que leurs véhicules personnels (non armés ou banalisés) s'ils le désirent. Cependant il n'est pas conseillé d'emmener tout un arsenal qui pourrait rapidement devenir assez peu discret.

Les PJ font la connaissance du technicien chargé de la préparation des véhicules et de l'équipement : « Voilà l'engin, un transporteur tout ce qu'il y a de classique en apparence mais disposant d'un blindage renforcé, de propulseurs améliorés capable de performances accrues ainsi que d'un armement très correct. À l'intérieur nous avons chargé environ 20 Mg de caisses de tubes afin de cacher le géoglisseur et éventuellement d'autres véhicules ou équipements lourds, certaines caisses ont été aménagées de manière à pouvoir y dissimuler des armes ou d'autres équipements légers. Bonne chance et tâchez de me le ramener en un seul morceau et faites gaffe à ces salopards de pirates ! »

L'Embuscade Pirate

À la sortie du saut tachyonique, ils sont d'ailleurs interceptés par un groupe de vaisseaux pirates. Il s'agit de deux chasseurs pirates, un Aile M et un StarFlight plus très fringants (cf. infra **Véhicules & Vaisseaux** pour leurs fiches techniques), trop heureux de tomber sur un vaisseau de transport esseulé qui ne semble pas disposer d'armement conséquent (les armes du vaisseau étant camouflées). Après une ou deux salves destinées à effrayer leur proie, les pirates lancent ce message à destination du vaisseau des Personnages : « Suit nous sans broncher et y aura pas de casse ». Les PJ ont le choix de se faire arraisonner leur cargaison pour privilégier la discrétion de leur mission (mais ils risquent de perdre gros et cela peut être préjudiciable pour la suite de la mission, de plus il risque d'être difficile pour eux de dissimuler très longtemps leurs véritables objectifs), de se défendre et de risquer d'attirer les soupçons sur eux à la douane ou de fuir vers la station en espérant se faire aider par des chasseurs de la station, l'idéal étant de lancer un SOS lorsqu'ils seront suffisamment proches de la station. Bien sûr, d'autres possibilités

existent, comme celle de s'éloigner d'Orens 4 afin de livrer le combat le plus discrètement possible. Dans tous les cas, si les PJ choisissent le combat, les pirates s'enfuiront au bout de deux ou trois coups encaissés, se rendant compte qu'ils n'ont finalement pas affaire à un vaisseau de transport sans défense.

Acte 2 – Seirens

Arrivée sur Orens 4

À leur arrivée à la station, les Personnages doivent prendre contact avec l'agent infiltré dont le nom de code est Odus (cf. infra **Principaux PNJ** pour sa description), qui leur en apprend un peu plus sur les informations dont il dispose sur la base en construction qui se trouverait dans la région de Kaldenar sur le continent sud de Seirens. Malheureusement, il ne dispose pas de beaucoup d'informations et ne peut leur indiquer que l'adresse d'un autre agent infiltré sur Seirens (nom de code : Aias), qui devrait en savoir plus. Selon leur attitude lors de l'épisode 2, les PJ passent plus ou moins facilement (un jet de CHARISME peut être nécessaire pour trouver une explication à la présence d'un armement important sur un transporteur léger aussi anodin) le contrôle douanier avec l'aide d'Odus. Si les armes du vaisseau sont détectées, elles doivent être démontées et consignées (en tout cas celles de légalité 3 ou 4) et ce aux frais des PJ. En fonction des explications des PJ, la cargaison peut être inspectée par d'autres agents qu'Odus (qui normalement est le seul à s'en occuper) ce qui conduit inévitablement à d'autres découvertes assez fâcheuses pour les PJ. La fiche de cargaison doit alors être modifiée (toujours aux frais des PJ) et le géoglisseur désarmé. Odus use de son influence et se débrouille tout de même pour que les procédures n'aillent pas plus loin et également pour que cet incident douanier ne figure sur aucun registre afin que les PJ puissent passer tranquillement la douane de l'AstroPort de Kaldenar.

Une fois les vérifications terminées, Odus indique aux PJ le nom de son contact pour passer les douanes de l'astroport planétaire (nom de code : Nest) et leur en donne une rapide description physique ainsi que la position de son poste de douane.

Sur la station, après avoir passé la douane, les PJ peuvent faire leurs emplettes car les prix sont hors taxe, autant en profiter. La légalité maximale des équipements vendus est celle de Seirens, c'est à dire une légalité 2. On trouve un peu de tout : des armes, des armures, des scaphandres, du matériel médical, de l'outillage, des ordinateurs, des robots, des véhicules légers... Mais parfois les prix bien qu'hors taxe s'avéreront particulièrement élevés pour cause de pénurie et dans certains cas, quelques articles seront carrément introuvables.

Le Début de l'Enquête

En attendant d'embarquer dans le vaisseau-bouclier les menant sur Seirens, les PJ peuvent également en profiter pour mener une petite enquête sur la présence des pirates, auprès des commerçants d'Orens 4. Les gens travaillant dans la station, les pilotes de cargos et de vaisseaux de transport ainsi que les voyageurs en transit leur expliqueront que bien que les pirates aient toujours été présents dans la région, ils sont nettement plus vindicatifs depuis quelques temps. Ils pourront ainsi récolter quantité d'informations plus ou moins justes et plus ou moins pertinentes.

« Les pirates ont toujours été présents dans la région de toutes façons. »

« Les pirates ? Ils sont pas si virulents que ça ! On ne manque de rien, nous, sur le continent sud ! Vous savez ce que c'est, les médias en rajoutent toujours pour faire dans le sensationnel ! »

« Ces derniers temps, c'est devenu véritablement insupportable toutes ces attaques de pirates, par moment l'approvisionnement devient difficile, on manque de marchandises. »

« Ces attaques nous coûtent une fortune, les impôts viennent quasiment de doubler sur la station et sur Seirens la répercussion est sensible, le prix de certaines marchandises a presque doublé à Sidiumir. »

« Grâce aux nouveaux chasseurs qui équipent les stations Orens, le gouvernement de Sidiumir nous permet de résister aux attaques mais je ne sais pas pour combien de temps, les pirates sont de plus en plus virulents. »

« On dit même qu'ils prépareraient une attaque de grande envergure ! »

« Heureusement le gouvernement de Sidiumir ne se laisse pas faire ! »

« C'est dingue, la dernière fois, j'ai été attaqué par un groupe de pirates qui possédaient des Aile C flambants neufs, d'où est-ce qu'ils sortent tout ce pognon ! J'ai réussi à m'en sortir de justesse, mais j'en ai eu pour des milliers de Crédits de réparations ! Bien sûr, dans ces cas là, l'assurance réussit toujours à dire que c'était pas prévu dans le contrat ! »

« Un jour ça va péter, ça c'est sûr ! Ces salauds de pirates sont vraiment enragés ! »

« Sur Seirens et sur les stations, les gens en ont marre de payer toujours plus d'impôts à cause de la mauvaise gestion du gouvernement de Sidiumir, ça fait longtemps que ce problème de pirates aurait dû être réglé. C'est vraiment des incompetents ces politicards ! »

« C'est vrai, le gouvernement de Kaldenar fustige pas mal les actions du gouvernement de Seirens, mais ils font des propositions intéressantes. Parfois il faut que les choses changent ! »

« En plus à Kaldenar et sur le continent sud, les gens payent nettement moins d'impôts qu'à Sidiumir et sur le continent nord. La gestion du continent sud est nettement meilleure. »

« Kaldenar ? C'est sympa comme ville, vous devriez visiter le Musée des Arts vous savez, il possède une collection d'œuvres vraiment fantastique. En plus, malgré les attaques pirates, on ne manque de rien et les prix n'ont pratiquement pas augmenté. »

« A Kaldenar, ils ont une équipe de Skunk (sport local) assez minable, je préfère largement la nôtre, celle de Sidiumir, y a pas photo. De toutes façons, Kaldenar c'est nul comme ville, ça vaut pas la capitale. »

« Récemment, un de mes potes s'est fait piquer sa cargaison par des pirates alors j'ai décidé d'installer un lance-missiles amovible sur mon Messenger. C'est du bon matos, ils ont pas intérêt à me chercher ces minables. »

« Vous feriez mieux d'aller sur le petit continent, Hakilia est une ville géniale, les gens sont sympas et vous pourriez écouler votre cargaison entre 2 et 3 fois plus cher. »

« Mon frère habite Kaldenar, mais je ne sais pas pourquoi je me verrais mal y habiter, c'est trop grand. Et puis je me verrais mal quitter ma région de la côte sud du continent nord : on a vraiment un climat idéal tout au long de l'année seirensienne. »

« L'armée du système ? Y en a pas vraiment et de toutes façons les pirates sont trop malins et trop bien planqués pour se faire avoir. »

« D'après ce que je sais, le gouvernement de Sidiumir possède un accord avec un ensemble de MégaCorps en ce qui concerne la protection du système face à une éventuelle tentative d'annexion du système par un Clan, mais pour les pirates c'est au gouvernement de s'en charger. D'ailleurs si ça continue comme ça, l'accord avec les MégaCorps pourrait bien être modifié car le consortium voit d'un assez mauvais œil cette recrudescence d'attaques et pourrait bien lorgner vers des systèmes plus tranquilles et surtout plus rentables. »

« On nous cache des choses, je suis sûr qu'il se passe des trucs pas clairs sur Latis et Ichiop ! »

« Quand vous serrez à Kaldenar, vous devriez goûter les Serria c'est une spécialité locale à base de viande et de céréales, c'est spécial mais on s'habitue ! »

Les PJ embarquent ensuite dans un vaisseau-bouclier fortement escorté afin de pallier à toute attaque pirate, les pirates qui sont devenus particulièrement menaçants ces derniers temps. Leur présence est apparemment dissuasive car le voyage se déroule sans encombre.

Kaldenar

Les Personnages se rendent à l'Astroport de Kaldenar, capitale du continent sud où est sensé se trouver l'agent infiltré dont leur a parlé Odus (Aias). Cependant le contact d'Odus au sein des douanes de l'astroport (Nest) demeure introuvable. Les PJ vont donc devoir adopter une stratégie afin de réussir à passer le deuxième barrage douanier sans encombre, celui-ci permettant d'accéder à Kaldenar depuis l'Astroport, la ville ayant une légalité globale de 1. Soit ils ne prennent aucun risque et se séparent de leurs

équipements illégaux, soit ils peuvent tenter de graisser la patte à un agent compréhensif du service des douanes, en admettant qu'ils réussissent à mettre la main sur un tel individu. Reste la solution d'essayer d'éviter les contrôles en contournant les douanes mais cela risque de s'avérer compliqué...

Une fois les « formalités » remplies, ils se rendent au domicile du deuxième agent infiltré mais attendent en vain qu'on leur ouvre la porte... Ils n'ont a priori d'autre choix que d'enfoncer la porte (assez facile, la porte n'étant pas très solide). S'ils effectuent une recherche approfondie dans l'appartement (jet de PERCEPTION normal / exigeant), ils découvrent un message de l'agent (signé Aias) les enjoignant de les rejoindre assez rapidement à un endroit plus sûr, un hangar désaffecté situé dans une zone industrielle au sud de la ville. Alors qu'ils décident de s'y rendre, les PJ ne tardent pas à s'apercevoir qu'un véhicule les suit (jet facile / normal en PERCEPTION) et ont le choix de tenter de le semer ou de le détruire.

Le véhicule qui les suit, étant très maniable et rapide (une voiture de type T Max, cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**), ils vont quasiment être obligés d'utiliser la manière forte. Cependant dès qu'il y aura du grabuge (accidents, dommages collatéraux), ils ont toutes les chances d'avoir les flics de la ville sur le dos. S'ils disposent d'un bon pilote ils peuvent s'en sortir facilement, sinon ça risque d'être plus compliqué. Si les PJ décident d'augmenter leur allure et d'enfreindre le code de la route, il est préférable qu'ils se déconnectent du Réseau Informatique Routier (de préférence à l'arrêt), ce que fera automatiquement leur poursuivant également. La vitesse est limitée à 100 km/h sur les grands axes et à 200 km/h sur les voies rapides. Bien sûr, s'ils sont repérés visuellement ou au scanner en étant hors réseau (ce qui est illégal), par la police, ils seront automatiquement pourchassés, surtout s'ils ne respectent pas le code de la route. Reste une dernière possibilité qui consiste à pirater le RIR. Les RIR sont généralement gérés par les forces de l'ordre et Kaldenar n'y fait pas exception, par conséquent un tel piratage est particulièrement difficile, de plus il ne permettrait en aucun cas de leurrer la surveillance direct et au radar des patrouilles de police ainsi que celle des caméras de surveillance de trafic. Les PJ peuvent cependant tenter de semer leur poursuivant de manière plus subtile mais cela risque de prendre plus de temps et de les mettre en retard pour leur rendez-vous.

Le Rendez-vous

Les Personnages arrivent dans le hangar du rendez-vous. C'est un hangar moyen quasi vide faisant 30 mètres sur 30 au sol avec un plafond à 10 mètres. Quelque chose brille au centre du hangar, il s'avère que ce n'est qu'une stupide diode qui a pour but d'attirer les PJ au centre du hangar. Il s'agit d'une embuscade ! D'un seul coup, alors que les PJ ne s'y attendent pas, débarquent des deux côtés du hangar des types armés, deux de chaque côté : ils sont armés

de LaserGun/LaserGun lourd (cf. Gardes), un cinquième homme mieux armé (il s'agit de Frenord, cf. infra **Principaux PNJ**) arrive deux Tours plus tard mais ne prend pas part au combat se contentant d'esquiver ou de se mettre à couvert si on lui tire dessus. Si un ou plusieurs PJ sont restés dans le géoglisser, un ou plusieurs gardes attirent leur attention de manière à ce qu'ils sortent du véhicule et prennent part au combat.

Frenord décide de s'enfuir quand le combat commencera à mal tourner, il se débrouille pour voler le véhicule des PJ (s'il est en bon état), ceux ci n'ont dès lors plus d'autre choix que de récupérer les véhicules qui leur tombent sous la main, il s'agit notamment de la voiture avec laquelle sont arrivés leurs agresseurs. La carte-clef se trouve sur l'un des gardes, sinon ils peuvent forcer la serrure en la cassant ou en trouvant le code d'ouverture de la carte-clef (plus long !).

Malgré cela, ils arrivent à ne pas se faire décrocher par leur ennemi (Frenord se débrouille pour ne pas les distancer et également pour ne pas se faire rattraper) et arrivent à le poursuivre jusqu'à un parking souterrain où ils sont encerclés par de nombreux soldats armés jusqu'aux dents (armes conventionnelles et paralysantes). La tactique de Frenord consiste à attirer les PJ vers la base afin de les faire capturer directement par Odus, la précédente tentative ayant échoué. Ce parking s'avère donc être celui de la base que les PJ devaient découvrir, la mission est accomplie mais les voilà en bien mauvaise posture.

Acte 3 – La Base

Double Jeu

Le responsable de la base n'est autre que Odus, l'agent d'Orens 4 (un agent double en fait) qui, après s'être frayé un chemin parmi les soldats encerclant les Personnages, se gausse de les avoir ainsi bernés mais les félicite de leur bravoure et de leur acharnement. « Je vous voyais un peu plus minable que ça ! ». Il en profite pour féliciter Frenord qui se trouve à côté de lui. Une jeune femme aux longs cheveux blanc (Hedonis, cf. **Principaux PNJ**) qui se trouve également à ses côtés en profite pour ajouter : « Enfin, on ne peut pas dire que ce soit des génies, se jeter de cette manière dans la gueule du loup reflète assez bien leur degré d'incompétence. ». Finalement, Odus déclare d'un ton péremptoire : « Enfermez-les en attendant de savoir ce qu'on va faire d'eux, ils savent peut-être deux ou trois trucs intéressants, bien que j'aie l'impression que ce ne soit que des sous fifres qui ne vont pas nous apprendre grand chose ! ».

Les PJ sont menottés aux mains et aux pieds et sont conduits à travers la base jusqu'à la zone des cellules. En traversant la base qui s'avère gigantesque, ils peuvent apercevoir les réservoirs géants largement vides qui servaient autrefois de réserve d'eau potable pour Kaldenar. Les PJ sont enfermés dans une cellule commune, leur équipement leur est bien entendu

confisqué en intégralité. Si certains disposent de Pouvoirs Psy, ceux-ci sont aisément détectés et des précautions particulières sont prises (ils sont drogués à la DXL) afin de prendre en compte cet état de fait.

L'Évasion

Coup de théâtre ! Deux gardes qui semblent faire partie de la base viennent assommer la sentinelle chargée de monter la garde devant la cellule des Personnages, qui n'en reviennent pas. Une jeune femme arrive juste après, les PJ reconnaissent aussitôt la jeune femme qui se trouvait aux côtés d'Odus dans le souterrain. En réponse à leur étonnement, elle leur explique qu'elle veut conclure un marché avec eux, elle les laisse s'échapper mais elle ne veut plus jamais les revoir, ils doivent notamment partir de Kaldenar et de Seirens le plus vite possible. Si bien sûr, leurs chemins était amenés à se croiser elle n'hésiterait pas à les abattre. Les PJ n'ont pas tellement le choix car s'ils n'acceptent pas ce marché, le bras droit (Shrapnel) de celle qui se fait appeler Hedonis, les abat sur le champ. Hedonis donne aux PJ un plan partiel de la base leur permettant de retrouver l'endroit où sont entreposées leurs armes et la sortie ainsi que l'équipement de la sentinelle (une carte clef qui possède le logo du Clan permettant d'ouvrir la plupart des portes, un LaserGun lourd, une veste protectrice et un casque protecteur). « En gage de ma bonne volonté voilà un MédiKit, maintenant déguerpissez, je ne veux plus vous revoir. »

Hedonis se trouve juste en dessous d'Odus dans la hiérarchie du groupe spécial chargé de mettre en place une base avancée. Cependant cette ambitieuse jeune femme ne désire pas se contenter de jouer les faire-valoir auprès d'Odus qu'elle considère comme incompetent. Les prisonniers très spéciaux qui viennent d'être capturés sont une occasion rêvée pour prouver l'incompétence d'Odus. En effet s'ils venaient à s'évader, l'état major qui les chapeaute le prendrait très mal. Hedonis cherche ainsi à discréditer Odus afin de récupérer sa place.

Les PJ n'ont plus qu'à se rendre dans la zone où se trouvent leurs armes afin de les récupérer, là ils aviseront. S'ils s'éloignent du chemin sûr indiqué par leur plan, ils ont toutes les chances de tomber sur des gardes bien mieux armés qu'eux (ils n'ont qu'un LaserGun lourd) et qui risquent en plus de donner l'alerte.

L'Alerte est Donnée

Les Personnages arrivent dans le local où sont entreposés divers matériels dont leurs armes et équipements. Comme prévu, le coffre contenant leurs armes n'est pas verrouillé et ils peuvent ainsi récupérer leurs armes très facilement. Seulement, une sentinelle monte la garde dans ce local. Le garde fait un tour de ronde régulièrement afin de tout contrôler et donne l'alerte pour la moindre chose suspecte. Les PJ ont le choix de récupérer discrètement leur équipement sans

se faire repérer ou de neutraliser le garde, là encore de la manière la plus discrète possible.

Le plan des PJ leur indique la sortie, cependant même s'il n'est pas très détaillé, ils peuvent se poser la question de savoir s'ils ne vont pas se contenter de fuir et attaquer la base ou au contraire prendre la décision de noter les coordonnées de la base et de les donner à leur supérieurs afin de permettre l'envoi de véritables troupes armées capables de détruire la base et ses occupants tout en prenant le risque de donner des informations périmées dans le cas d'un déménagement de la base.

Ils n'auront cependant pas le temps de se poser longtemps la question, l'alarme étant déclenchée peu de temps après qu'ils aient récupérés leur équipement. Apparemment leur évasion de leur cellule a été découverte et est signalée par haut-parleurs à tout le bâtiment.

En fait, Hedonis ne veut nullement courir le risque de relâcher dans la nature des adversaires qui connaissent la localisation de la base avec précision, c'est pourquoi elle fait constater assez rapidement l'évasion par un des gardes lui étant fidèle, garde qui s'empresse aussitôt d'alerter Odus qui décrète l'alerte maximale et envoie un maximum d'hommes à la recherche des fugitifs.

La Fuite

Alors qu'ils sont encore dans l'entrepôt de stockage temporaire, les Personnages entendent l'alarme retentir et s'ils ont le malheur d'utiliser leur carte-clef afin de déverrouiller une des portes, ils auront la désagréable surprise de constater qu'elle ne fonctionne plus et ils donneront de plus leur position aux gardes d'Odus. Ils constateront assez rapidement que la plupart des portes sont blindées, ce qui signifie qu'à moins qu'ils possèdent des armes de puissance 3 ou 4 ce n'est même pas la peine d'essayer de les détruire. Quand bien même ils disposeraient d'une telle arme, il leur faudrait plusieurs minutes afin d'en détruire une, soit bien plus de temps qu'il n'en faut aux gardes les plus proches pour se rendre sur place, mieux vaut oublier cette solution à moins de vouloir retourner en prison. En ce qui concerne le système d'aération, il est bien trop étroit pour que l'on puisse se faufiler dedans. La plupart des portes sont blindées, sauf une, une petite porte de service également verrouillée, assez facile à trouver si l'ensemble du groupe parcourt l'entrepôt. Assez peu épaisse et pas du tout renforcée, elle cède facilement au bout de quelques tirs. Au moment où les PJ s'engouffrent dans ce qui semble être un corridor de service, ils entendent une porte s'ouvrir et le bruit des gardes pénétrant à l'autre bout de l'entrepôt. Il n'y a plus une seconde à perdre ! (jet de RAPIDITÉ)

Au bout du corridor, les PJ arrivent devant une porte identique à celle qu'ils ont déjà détruite, là encore elle cède au bout de quelques tirs. S'ils n'ont pas couru assez rapidement, il peut y avoir un échange de tirs avec quelques gardes. Les PJ aboutissent à la blanchisserie de la base (relativement vide à part

quelques robots inoffensifs). Là encore, il n'y a pas de temps à perdre (jet de RAPIDITÉ). Les PJ arrivent assez rapidement au bout de la blanchisserie devant ce qui semble être un cul de sac. En effet, ils font face à une porte blindée (alors que leurs ennemis sont toujours sur leurs talons), mais ils s'apercevront vite de la présence d'un monte-charge léger dans un coin apparemment destiné à transporter le linge de la blanchisserie vers le reste du bâtiment. Le monte-charge se trouve d'ailleurs au niveau de la blanchisserie et un chariot quasiment plein est stationné dessus prêt à partir, un robot est en train de s'affairer afin de le remplir ce qui permet d'y accéder sans carte. Dès que les PJ montent dedans, ils se rendent compte qu'ils peuvent soit descendre vers le parking, soit monter dans les étages. Ils ont tout intérêt à aller vers le parking et à récupérer leur véhicule qui entre temps a été réparé (le blindage et les fonctions indispensables à son bon fonctionnement en tout cas). S'ils essayent de prendre d'autres véhicules, ils seront obligés d'en forcer la serrure car ils sont tous verrouillés. Là encore, ils n'ont pas une seconde à perdre car les gardes sont très rapidement informés qu'ils sont arrivés dans le parking. Ils peuvent par contre s'ils le souhaitent, endommager les autres véhicules mais le peu de temps dont ils disposent ne leur permet pas de faire grand chose.

Acte 4 – Rush Furieux

La Poursuite

À moins qu'ils aient réussi à détruire tous les véhicules du parking (ce qui est peu probable), les PJ vont être rapidement pris en chasse par deux ou trois véhicules de la base (des Rug Rider, cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**). Ils n'ont d'autre choix que d'aller le plus vite possible à l'AstroPort de Kaldenar en essayant de semer leurs poursuivants. Là encore s'il y a trop de grabuge, la police interviendra, mais s'attaquera aussi bien au véhicule des PJ qu'à leur poursuivants. Et surtout à ces derniers s'ils sont les seuls à utiliser des armes. Pour les PJ, il faudra manœuvrer de façon subtile car il serait gênant que la police soit amenée à mettre en place des barrages qui les empêcheraient de rejoindre l'AstroPort. Pendant ce temps là, Odus prend contact avec les pirates afin que quelques uns de leurs vaisseaux se dirigent vers l'AstroPort de Kaldenar afin d'intercepter le vaisseau de transport des PJ et de les détruire ou au pire de les ralentir afin qu'il ait le temps de venir les rejoindre et des les épauler.

L'Affrontement Final

Qu'ils aient ou non lâché leurs poursuivants, les PJ ont l'agréable surprise de les voir abandonner au moment où ils arrivent à l'AstroPort. Ils n'auraient de toute façon pas pu passer le point de contrôle menant au hangar des vaisseaux privés car n'étant pas enregistrés. Ils savent en outre qu'un comité d'accueil

aérien attend les PJ. Ces derniers ont tout intérêt à se dépêcher car il ne fait pas bon rester dans le coin de toute manière. Peu de temps après le décollage, ils se rendent très vite compte que les ennuis ne sont pas terminés. Deux chasseurs pirates les attaquent (deux Star Flight). Au moment où ils s'en débarrassent, l'Olympus, le MultiGlisseur d'Odus (cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**) les rejoint et les attaque à son tour. Une fois qu'ils ont détruit le MultiGlisseur, les PJ ont la voie libre et peuvent retourner à leur QG afin de donner au plus vite les coordonnées de la base ennemie, même s'il y a fort à parier que celle-ci ait déménagé entre temps. Si les PJ rencontrent trop de difficultés avec le MultiGlisseur, ils ont la possibilité de s'enfuir en quittant l'atmosphère de Seirens. N'étant pas prévu pour aller dans l'espace (altitude maximale : environ 15 000 m), l'Olympus ne pourra pas les suivre bien longtemps.

Épilogue

Le Rapport

Une fois arrivé au point de rendez-vous prévu, le vaisseau des Personnages est rejoint par un groupe de chasseurs qui les escortent jusqu'à un croiseur du Clan les ayant engagé. Une fois dans le croiseur, les PJ retrouvent leur responsable de mission et doivent lui faire un compte-rendu aussi précis que possible des informations qu'ils ont récupérés et du déroulement général de leur mission. En fonction des renseignements apportés et des éventuelles déductions des PJ, les récompenses seront plus ou moins importantes.

Récompenses

- Mission Principale
Localisation de la base : 50 XP/PJ, 5000 C/PJ
- Missions Secondaires
Démasquage d'Odus : 10 XP/PJ, 3000 C/PJ, + 20 XP/PJ en cas d'élimination d'Odus (destruction de l'Olympus).
Attitude du Gouvernement de Kaldenar : 20 XP/PJ, 3000 C/PJ
Attitude des Pirates : 20 XP/PJ, 3000 C/PJ
- État du matériel prêté
Vaisseau :
Bon état général (minimum 120 PV) : 10 XP/PJ
État général moyen (entre 50 et 120 PV) : -5000 C/PJ
Épave (moins de 50 PV) : -10 000 C/PJ
Cargaison :
Présente et en bon état : 5 XP/PJ
Présente mais en mauvais état : -1000 C/PJ
Absente : -2000 C/PJ
GéoGlisseur :
Bon état général (minimum 50 PV) : 5 XP/PJ
État général moyen (entre 20 et 50 PV) : -2500 C/PJ
Épave (moins de 20 PV) ou absence : -5000 C/PJ

Si la mission est un fiasco, les Personnages peuvent éventuellement encourir de lourdes sanctions à moins de trouver de très bonnes explications.

Ouverture

Il est fort probable qu'Hedonis et Odus (qui devrait malgré tout survivre à la destruction de l'Olympus quitte à conserver quelques séquelles) ne vont pas vouloir en rester là et se satisfaire du camouflet qui vient de leur être infligé. C'est vraisemblablement avec une ardeur redoublée qu'ils vont tout tenter pour parvenir à se venger du Clan des PJ et si possible des personnages eux-mêmes, après avoir levé le camp rapidement, l'infiltration de Seirens étant éventée. Par-dessus le marché, leurs supérieurs hiérarchiques auront à cœur d'exiger des résultats probants de leur part pour racheter un échec aussi cuisant.

Principaux PNJ

Odus

Ce grand Kwall relativement trapu tout en étant athlétique, possède une peau violet sombre et des yeux bleus assez étroits. D'un tempérament assez vif, il est fier et facilement narquois comme le sont la plupart du temps les Kwalls. Cependant cette tendance est particulièrement marquée chez lui, au point qu'il sous-estime régulièrement ses adversaires et notamment les PJ et qu'il n'a par ailleurs pas du tout décelé les velléités et les manœuvres pourtant très marquées de l'ambitieuse Hedonis. Particulièrement doué et rusé, il a très rapidement progressé dans la hiérarchie des services de renseignement de son Clan (ou coalition), notamment en jouant le rôle d'agent double en se mettant au service du Clan employant les PJ.

Ayant réussi à infiltrer une équipe de renseignement du Clan employant les PJ, il s'est rapidement rendu compte que l'établissement de la base n'était plus un secret pour cette équipe et qu'il ne s'agissait plus que d'une question de temps pour eux de la localiser. Sachant que la suspicion du clan était éveillée, il décida de jouer la carte de la continuité. Il fit discrètement exécuter chacun des membres de l'équipe et décida de tendre un guet-apens à l'équipe d'intervention (en l'occurrence les PJ) qui serait envoyée. Son but est ainsi de gagner du temps en attendant l'arrivée des troupes régulières et la prise de contrôle définitive du système Sortesken par son Clan tout en mettant en place une base avancée destinée à préparer cette prise de contrôle. Il espère ainsi, une fois sa mission accomplie, être récompensé de ses efforts en disposant d'une place de choix dans le nouveau gouvernement de la planète, du système et à terme de l'ensemble STV (cf. infra **Le Système Sortesken**).

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	5D	AG	4D+1	FO	4D+1	EN	3D+2
AP	4D+2	AL	3D+1	AB	4D+1	CC	3D
PE	3D+2	CA	5D	VO	4D	CH	2D+1
DX	3D+1	PL	3D+1	MC	2D+1	RO	2D+1

Points de Vie : 20

Équipement : Gilet Protecteur, Champ de Force à Particules Mk2, Kogun S3, VisioTerm Mk2, Dague Protonique, GéoCom Standard.

Frenord

Fidèle bras droit du commandant en chef de la base, ce HornsGoth particulièrement loyal, connaît Odus, pour lequel il possède une très grande estime, depuis de nombreuses années. Le considérant comme un modèle et également un peu comme un père qu'il n'a pas connu, il est prêt à risquer sa vie pour le protéger et servir ses intérêts. Particulièrement aguerri dans tous les domaines du combat, Frenord est un adversaire redoutable préférant cependant bien souvent utiliser la ruse plutôt que la force.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	4D+1	AG	3D+3	FO	4D+2	EN	3D+3
AP	4D+2	AL	3D	AB	3D+1	CC	4D
PE	3D+1	CA	3D+2	VO	3D	CH	2D+3
DX	2D+3	PL	4D+2	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 22

Équipement : Casque à Visée Intégrée Std, Gilet Protecteur, Tube de Médicaments, Kogun S3, Épée Protonique, GéoCom Standard, ComTerm, Grenade Aveuglante.

Hedonis

Il s'agit d'une humaine d'une trentaine d'années, auparavant au service du contre-espionnage de Sidiumir. Plutôt grande, elle possède une silhouette longiligne, une peau assez mate et porte de longs cheveux raides complètement blancs. Ses grands yeux verts trahissent assez facilement son goût du pouvoir et sa grande ambition. Très désireuse de ne pas rater les opportunités qui se présenteront lorsque le système Sortesken sera aux mains de son Clan, elle a décidé de frapper vite et fort dès que la moindre opportunité se présentera afin de discréditer Odus, qu'elle déteste, aux yeux de leurs supérieurs afin de prendre sa place et ainsi de prétendre accéder à un poste important au sein du futur gouvernement sous tutelle du système Sortesken, voire pourquoi pas, gouverner le système et éventuellement le groupement de systèmes STV. Pour ce faire, elle utilise à plein son influence sur Shrapnel, son bras droit, qui lui est totalement dévoué. Elle l'a ainsi convaincu de l'incompétence d'Odus et l'a décidé à l'aider à prendre sa place et ce par tous les moyens se trouvant à leur disposition.

TWIN GALAXIES

Intelligence : Très bonne

Compétences

RA	4D+2	AG	4D+2	FO	3D	EN	2D+2
AP	3D+2	AL	2D	AB	3D+1	CC	3D
PE	4D+1	CA	5D+1	VO	4D+2	CH	3D
DX	3D	PL	2D+1	MC	2D	RO	2D+2

Points de Vie : 14

Équipement : Gilet Protecteur, Mini Blaster, VisioTerm MK1, GéoCom Standard.

Shrapnel

Le bras droit d'Hedonis est un puissant Kwall de près de deux mètres, dont les quatre membres sont cybernétiques. Il s'est mis au service d'Hedonis dans le but de renverser Odus qu'il trouve trop présomptueux et sûr de lui. Il considère en effet qu'il déshonore les Kwalls de par son comportement et son incompétence. Sa relation avec Hedonis est d'ailleurs assez ambiguë. Outre le fait qu'il soit devenu le bras droit d'Hedonis, Shrapnel est officiellement le responsable en charge des soldats et des gardes du détachement, il peut ainsi leur donner des ordres directement sans passer par Odus ce qui facilite grandement la tâche d'Hedonis dans de nombreuses situations. Sûr de lui mais méfiant, Shrapnel est toujours sur ses gardes et n'a pas pour habitude de tergiverser, il est ainsi capable d'abattre un individu de sang froid sans la moindre hésitation et sans aucun scrupule si le besoin s'en fait ressentir.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	4D+5	AG	4D+3	FO	5D+2	EN	5D+1
AP	4D+2	AL	4D	AB	4D+1	CC	5D
PE	2D+1	CA	2D+3	VO	2D+2	CH	2D+1
DX	4D	PL	2D	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 25

Équipement : Armure ProTech Mach-P, Auto Blaster MC3, Lunette de Visée Std, Tube de Médicaments, Épée Tronçonneuse, GéoCom Longue Portée, ComTerm.

Aias & Nest

Ces deux agents au service d'Odus ont pour but, de par leur absence, de compliquer la vie des Personnages en les laissant se débrouiller pour passer le deuxième barrage douanier et en les aiguillant vers le hangar désaffecté où doit avoir lieu l'embuscade permettant de les capturer discrètement.

Gardes

Sous les ordres de Shrapnel et d'Odus, ils sont loyaux mais pas téméraires. Si le combat devient par trop défavorable, ils préféreront attendre des renforts ou prendre la fuite si ceux-ci n'arrivent pas. Ils disposent d'un équipement de base assez complet.

Les communicateurs qu'ils possèdent leur permettent de communiquer entre eux et d'utiliser le RIL de la base, dont les balises réseau sont calibrés de manière à être compatibles avec les fréquences des communicateurs et dont les serveurs disposent d'un logiciel spécifique destiné à prendre en charge la procédure de communication particulière que cela implique, et donc de communiquer avec l'ensemble de la base.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+2	FO	3D	EN	2D+2
AP	2D+3	AL	2D	AB	2D+1	CC	3D
PE	2D+3	CA	2D	VO	2D	CH	2D
DX	2D	PL	2D	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 12

Équipement standard : Casque Protecteur, Veste Protectrice, GéoCom Standard, LaserGun ou LaserGun lourd, Couteau.

Équipement supérieur (sous-officiers) : Casque Protecteur, Gilet Protecteur, GéoCom Standard, ComTerm, Fusil Laser, Couteau.

Agent

Les Personnages peuvent éventuellement être accompagnés par un agent du Clan qui les engage et qui est en charge de l'opération. Le rôle de cet agent est d'aider les PJ dans l'aventure tant pour ce qui est des combats que pour leur expliquer comment les choses vont se passer que pour leur donner des conseils s'ils font fausse route. C'est par conséquent un PNJ à utiliser de préférence si les joueurs sont relativement inexpérimentés.

Commando Vipère

Cette équipe constitue la troisième force présente sur Seirens puisqu'il s'agit d'un groupe d'individus à la solde de la joint-venture constituée par diverses MégaCorp. désireuses de conserver, avec le système Sortesken, un pré carré en dehors du jeu des Clans. Cette équipe de renseignement et d'interception dispose d'informations relativement précises sur ce qui est en train de se tramer, ce qui explique pourquoi plusieurs de ses éléments prennent en chasse les PJ lorsqu'ils quittent le domicile d'Aias. Au cas où les personnages s'écarteraient de la trame d'origine, les membres du commando Vipère peuvent être amenés à jouer un rôle important.

Véhicules & Vaisseaux

Vaisseau des PJ

Il s'agit d'un transporteur léger de type *Messenger* dont le blindage a été renforcé et dont les propulseurs ont été modifiés afin d'améliorer sa vitesse SL et sa maniabilité. L'armement de base a été

largement renforcé et camouflé afin de ne pas éveiller les soupçons. Cependant ce camouflage ne saurait en aucun cas tromper la vigilance d'un véritable contrôle, c'est pourquoi il est nécessaire pour les Personnages d'utiliser leur contact afin de passer la douane. Le vaisseau dispose bien sûr de plusieurs émetteurs intégrés cachés permettant au Clan de suivre à la trace le vaisseau et par conséquent les trajets empruntés par les PJ.

Fiche technique :

Transporteur Léger Messenger – ÉquiPack Classe X

Type : Vaisseau Transporteur Léger

Catégorie : Véhicule lourd

Longueur : 21,60 m

Blindage : 150 Points de Vie

Vitesse UL : x2

Vitesse SL : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 4, SatCom, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, EchoScanner ULP, Scanner à InfraRouge ULP, 2 Extincteurs Lourds, Réseau de Sprinklers, MédiBloc MK1.

Équipements Spéciaux :

Ordinabord (BDC : +4)

Tourelle bi-rotative rétractable (met 1 Tour de Combat pour sortir ou pour rentrer, NDM : +1)

Armes :

2 Canons Laser Standard couplés sur Tourelle dorsale rétractable (12D, -2, TLP)

2 Blasters Lourds couplés à l'avant (6D, -1, LP)

2 Lances-Missiles (camouflés) Avenger Alkmaar à l'avant (-, +2, (TLP))

(2 Magasins de contenance 10 Missiles : 3 missiles à Fusion dans chaque magasin)

Écran : ProtectSup 2 : 40 PV (10)

Capacité : 2 Pilotes – 6 Passagers

Soute : 120 Mg, elle contient un MédiBloc MK1 et un GéoGlisseur (description ci-dessous) et quelques caisses contenant des tubes en tectite Digamma destinées à les camoufler.

GéoGlisseur des PJ

Il s'agit d'un GéoGlisseur disposant d'une bonne capacité (7 places), d'une longueur d'environ 5 mètres, assez confortable tout en étant assez performant. Il a également été spécialement préparé pour l'occasion, il dispose ainsi d'une tourelle rétractable disposant de deux PlasmaFuseurs couplés. Le géoglisseur est également équipé de plusieurs émetteurs cachés destinés à permettre de suivre les PJ à la trace.

Fiche technique :

GeoGulf – ÉquiPack Classe X

Type : GéoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 5,20 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 4D+5

Vitesse de Combat : 3D+4

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, EchoScanner, 2 Extincteurs standard.

Équipements Spéciaux :

VidéoCom standard

Ordinateur de visée standard (BDC : +2)

Tourelle rétractable (met 1 Tour de Combat pour sortir ou pour rentrer)

Armes :

2 PlasmaFuseurs couplés sur Tourelle dorsale rétractable (6D/8D, 0, LP)

2 LaserGuns couplés à l'avant (4D, +1, LP)

Écran : Basic 3 : 12 PV (6)

Capacité : 1 Pilote – 6 Passagers

Coffre : 400 kg

Vaisseaux Pirates

Il s'agit de vaisseaux présentant une réelle menace mais qui ont déjà bien vécu : un Aile M et un Star Flight.

Fiches Techniques :

Aile M – ÉquiPack Classe A

Type : Chasseur stellaire

Catégorie : Véhicule lourd

Longueur : 13,30 m

Blindage : 105 Points de Vie (il en reste 70)

Vitesse UL : x2,5

Vitesse SL : 5D+1

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC : +2), Cockpit éjectable.

Armes :

2 Blasters couplés à l'avant (4D+4, 0, LP)

2 Projecteurs de Neutrinos couplés vers l'avant (11D, -5, TLP)

Ecran : Médium 1 : 20 PV (4)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 120 kg

Star Flight – ÉquiPack Classe A

Type : Chasseur transporteur

Catégorie : Véhicule lourd

Longueur : 15,20 m

Blindage : 105 Points de Vie (il en reste 65)

Vitesse UL : x3

Vitesse SL : 3D+6

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC : +1), 2 tourelles (NDM : +1)

Armes :

2 Canons Laser Léger sur tourelles (5D, -1, LP)

TWIN GALAXIES

1 Lance-Missiles léger (-, (-3), TLP)
 (1 Magasin de contenance 8 Missiles, contenant 2 missiles à particules)
 Écran : Basic 2 : 12 PV (4)
 Capacité : 1 Pilote
 Soute : 2 Mg

Pirates

Il s'agit de petits pirates sans envergure qui attendent les vaisseaux de transport esseulés et si possible sans arme ou très peu armés à la sortie des sauts tachyoniques afin de les forcer à les suivre vers leur repère (une vieille épave en orbite héliocentrique autour de Sesken, l'étoile du système Sortesken, située entre les orbites de Seirens et de Saldib, la cinquième planète du système) et d'arraisonner leur cargaison. Ils n'aiment pas prendre de risques et évitent au maximum les combats. Si la cible résiste ou s'avère trop compliquée à attaquer, ils préfèrent s'abstenir et s'attaquer à des cibles plus faciles à manœuvrer.

Intelligence : Moyenne
 Compétences

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D	EN	2D+2
AP	2D+2	AL	3D+2	AB	2D+1	CC	3D
PE	2D+2	CA	2D	VO	2D+2	CH	2D+1
DX	2D	PL	3D+3	MC	2D+2	RO	2D+1

Points de Vie : 12

Équipement : Veste Protectrice, LaserGun, GéoCom.

Chasseurs de la Station Orens 4

La station orbitale est équipée de chasseurs Aile H en bon état. Si les PJ décident de fuir vers la station, une patrouille de deux Aile H se rapprochera de leur vaisseau afin de leur porter secours. La seule présence des deux chasseurs de la station est suffisamment dissuasive pour les vaisseaux pirates pour qu'ils rebroussent chemin. L'autre rôle des chasseurs de la station est d'intercepter les vaisseaux (plutôt rares) essayant de rejoindre directement Seirens sans passer par les douanes des stations Orens.

Chasseurs

Fiche Technique :
 Aile H – Équipack Classe B
 Type : Chasseur de supériorité
 Catégorie : Véhicule lourd
 Longueur : 12,80 m
 Blindage : 60 Points de Vie
 Vitesse UL : x2
 Vitesse SL : 7D+2
 Niveau de Maniabilité : +7
 Équipack Classe B : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC :+2), Cockpit éjectable.

Armes :

2 Blasters Lourds couplés à l'avant (6D, -1, LP)

2 Lances-Missile Q/L à l'avant (-, (-2), TLP)

(2 Magasins chacun de contenance 5 Missiles, contenant chacun 3 Missiles Q/L)

Missile Q/L (7D, -2, TLP)

1 Blaster vers l'arrière (2D+2, 0, LP)

Écran : Médium 2 : 20 PV (5)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 60 kg

Pilotes

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D+1	AG	2D	FO	2D+2	EN	2D+2
ADP	2D+1	AL	4D	AB	2D+1	CC	2D+2
PE	2D+3	CA	2D+2	VO	2D	CH	3D
DX	2D	PL	4D+1	MC	2D+2	RO	2D+2

Points de Vie : 14

Équipement : Casque à visée intégrée std., Blaster léger, Survikit.

Véhicules de Kaldenar

- 1^{ère} poursuite : la filature du commando Vipère

Fiche Technique :

T Max – Équipack Classe B

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 3,82 m

Blindage : 58 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+5

Vitesse de Combat : 5D+3

Niveau de Maniabilité : +5

Équipack Classe B : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Moyen, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.

Équipements Spéciaux : VidéoCom standard

Armes : non

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 190 kg

- 2^{ème} poursuite : véhicule des hommes de main de Frenord

Fiche Technique :

Quanz XT – Équipack Classe A

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 4,52 m

Blindage : 40 Points de Vie restants

Vitesse Maxi : 3D+2

Vitesse de Combat : 2D+1

Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1, Générateur à Fusion Modèle Moyen, TraficScanner, extincteur standard, levier énergétique + roue de secours.

Armes : non

Capacité : 1 Pilote – 3 Passagers

Coffre : 220 kg

• 3^{ème} poursuite : Le géoglisser des Personnages est pris en chasse par deux ou trois géoglisser, des Rug Rider, particulièrement rapides mais pas spécialement maniables. Ceux-ci tenteront de les arrêter par tous les moyens avant qu'ils n'arrivent à l'AstroPort mais s'abstiendront de les poursuivre peu de temps avant qu'ils n'y parviennent, disparaissant comme par enchantement. La violence de cette poursuite à toutes les chances d'attirer l'attention de la police qui aura, a priori, le réflexe de s'en prendre principalement au(x) poursuivant(s) plutôt qu'au poursuivi surtout si les PJ ont la bonne idée de ne pas se servir de leurs armes et qu'ils n'ont pas eu jusque là de problème avec la police.

Fiche Technique :

Rug Rider – ÉquiPack Classe B

Type : GéoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 5,20 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 7D+3

Vitesse de Combat : 5D+1

Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, TraficScanner, 2 extincteurs standard.

Équipements Spéciaux :

Ordinateur de Visée standard (BDC : +2)

Tourelle ventrale rétractable (NDM : +2)

VidéoCom standard

Armes :

1 Blaster Mitrailleur Léger sur tourelle ventrale (4D, -2, LP)

Capacité : 1 Pilote – 3 Passagers

Coffre : 190 kg

Police de Kaldenar

La police de la route de Kaldenar surveille principalement les infractions grâce au RIR mais se sert également de ses véhicules pour effectuer de nombreuses patrouilles, principalement dans les quartiers centraux de la ville (les plus huppés notamment) mais également dans les quartiers plus périphériques afin de constater de visu les infractions et bien évidemment intercepter les usagers circulant hors réseau. Ils sont aidés dans cette tâche par un réseau de caméras relié à plusieurs centres responsables chacun d'une zone de la ville, et transmettant leurs informations sur le canal de la police par le biais des VidéoCom aux véhicules de patrouille.

Orbinaute

Ce gros VTR haut sur pattes, afin de disposer d'un point de vue imprenable sur la route, est plus particulièrement conçu pour le franchissement (ses suspensions autorisant un fort débattement). Robuste et maniable, l'Orbinaute intègre trois puissants moteurs implantés dans ses trois grandes « jambes » orientables, elles-mêmes reliées à la plateforme rotative sur laquelle est placée la cabine. Les moteurs entraînent de larges roues renforcées dont les sculptures à géométrie variable sont prévues pour s'adapter à différents types de terrains.

Engin de Patrouille – Orbinaute

Fiche Technique :

Orbinaute – ÉquiPack Classe B

Type : VTR

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 4,30 m

Blindage : 70 Points de Vie

Vitesse Maxi : 5D+2

Vitesse de Combat : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion modèle Moyen, TraficScanner, extincteur standard, levier énergétique + roue de secours.

Équipements Spéciaux :

Ordinateur de Visée Standard (BDC : +2)

ÉchoScanner

VidéoCom longue portée

Tourelle (NDM : +2)

Armes :

2 LaserGuns Couplés à l'avant (4D, +1, LP)

2 LaserGuns Lourds Couplés montés sur tourelle (6D, 0, LP)

Capacité : 1 Pilote – 1 Tireur

Coffre : 200 kg

Pilote

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D	EN	3D
AP	2D+2	AL	3D	AB	2D+1	CC	3D
PE	2D+2	CA	2D+2	VO	3D	CH	2D+1
DX	2D	PL	3D+2	MC	2D+2	RO	2D

Points de Vie : 12

Équipement : Casque protecteur, Veste Protectrice, PRP, Communicateur

Tireur

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D	EN	2D+2
AP	2D+2	AL	4D	AB	2D+1	CC	3D
PE	2D+3	CA	2D+1	VO	3D	CH	2D+1
DX	2D+1	PL	2D+2	MC	2D+1	RO	2D+1

Points de Vie : 14

Équipement : Casque Protecteur, Veste Protectrice, Blaster, PRP, Communicateur

Hélicoptère

Si, au cours d'une tentative d'interception, les choses prennent une forte ampleur, la police de la route peut faire appel à la police aérienne, qui dépêchera alors un hélicoptère en renfort, afin de poursuivre plus efficacement les fugitifs. Dans ce genre de cas, la solution pour ces derniers consiste à utiliser les voies rapides souterraines, les parkings souterrains afin de se soustraire à la vue de l'hélicoptère et avoir une chance de s'en tirer plutôt que de rester sur les artères en surface. L'hélicoptère restera en général à plusieurs centaines de mètres d'altitudes (entre 300 et 500 mètres).

Hélicoptère de Patrouille – Retec Z

Fiche Technique :

Retec Z – ÉquiPack Classe B

Type : Hélicoptère Type A

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 8,80 m

Blindage : 58 Points de Vie

Vitesse Maxi : 8D+2

Vitesse de Combat : 6D+2

Niveau de Maniabilité : +5

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, EchoScanner, extincteur standard.

Équipements Spéciaux :

Ordinateur de Visée standard (BDC : +2)

VidéoCom Longue portée

Armes :

2 LaserGuns couplés à l'avant (4D, +1, LP)

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Soute : 190 kg

Pilote de l'Hélicoptère

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D	EN	3D
AP	2D+1	AL	3D+1	AB	2D	CC	2D+2
PE	3D+1	CA	2D+3	VO	3D+1	CH	2D+2
DX	2D	PL	4D+2	MC	2D+2	RO	2D+1

Points de Vie : 13

Équipement : Casque à Visée Intégrée Sup, Veste Protectrice, PRP léger, Communicateur, Ceinture Anti-G

MultiGlisseur d'Odus

Olympus

Il s'agit d'un MultiGlisseur de bonne taille (30 mètres), équipé pour le combat et relativement résistant.

Fiche technique :

Olympus – ÉquiPack Classe B

Type : MultiGlisseur de Combat

Catégorie : Véhicule lourd

Longueur : 30 m

Blindage : 160 Points de Vie

Vitesse UL : -

Vitesse SL : 3D+3

Niveau de Maniabilité : -2

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 2 Extincteurs Lourds, Réseau Sprinklers.

Équipements Spéciaux :

Ordinateur de visée standard (BDC : +2)

Tourelle (NDM : +2)

Armes :

Canon à Particules léger sur Tourelle (8D, -3, LP)

2 LaserGuns Lourds couplés à l'avant (6D, 0, LP)

Écran : ProtectSup 2 : 40 PV (10)

Capacité : 2 Pilotes – 8 Canonniers

Soute : 50 Mg

Pilotes

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D	EN	3D
AP	2D+1	AL	2D+2	AB	2D	CC	2D+2
PE	2D+3	CA	2D+2	VO	3D	CH	2D+2
DX	2D	PL	4D+1	MC	2D+3	RO	2D+2

Points de Vie : 11

Équipement : Casque à visée intégrée standard, Veste Protectrice, Ceinture Anti-G

Canonniers

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+1	AG	2D+1	FO	2D+2	EN	2D+2
AP	2D+1	AL	3D+4	AB	2D	CC	2D+1
PE	2D+3	CA	2D+1	VO	3D	CH	2D+2
DX	2D	PL	2D+2	MC	2D+3	RO	2D+2

Points de Vie : 12

Équipement : Casque à Visée Intégrée standard, Veste Protectrice, Ceinture Anti-G

Le Système Sortesken

Sortesken

Le système Sortesken, qui comporte 7 planètes principales (Syera, Solz, Siunne, Seirens, Saldib, Skel et Stella) gravitant autour d'une étoile jaune de type G nommée Sesken, fait partie d'une coalition de systèmes indépendants regroupant une petite dizaine de systèmes périphériques de Koméa situés dans un rayon de 10 années-lumière. Dénommée STV, en référence aux trois principaux systèmes la constituant

(Sortesken, Terkium et Val Dermat), cette coalition est épaulée par un consortium de MégaCorporations désireuses de conserver un bastion indépendant dans cette zone particulièrement active de Koméa, où elles peuvent s'installer tranquillement sans être sous la coupe d'un Clan.

Seirens

Il s'agit de la planète principale du système Sortesken, la quatrième planète de ce système. Elle dispose de deux satellites naturels Ichiop et Latis et de huit stations orbitales appelées Orens 1 à 8, dont le rôle est de faire l'intermédiaire entre la planète et l'espace intersidéral tant d'un point de vue flux de marchandises que d'un point de vue flux migratoire. Seirens est une planète de type tellurique d'un diamètre de 10 500 km dont la pesanteur est d'environ 1,1g à la surface et dont la pression atmosphérique moyenne à la surface est de 980 HPa. Le climat relativement tempéré qui règne sur une bonne partie de la planète a depuis longtemps permis son développement, ce qui permet à Seirens et à l'ensemble du système Sortesken d'être un pôle économique majeur et ce depuis des dizaines de milliers d'années.

Seirens possède ainsi une population d'environ 25 milliards d'habitants répartis sur trois principaux continents : le continent Nord, le plus important avec plus de 12 milliards d'habitants, qui se trouve principalement dans l'hémisphère nord de la planète dont la capitale est Sidiumir qui est également la capitale de Seirens ; le continent Sud, le deuxième par son importance avec une population de près de 10 milliards d'habitants, dont la capitale est Kaldenar ; et enfin le petit continent qui s'étend tout en longueur du nord au sud à l'opposé des deux principaux continents et dont la capitale se nomme Hakilia, il ne compte qu'environ 3 milliards d'habitants. Les continents sont séparés par un ensemble d'océans et de mers recouvrant près de 60% de la surface de Seirens.

La rotation de Seirens autour de l'axe reliant ses deux pôles étant relativement rapide, la journée planétaire dure un peu plus de 12 heures standard, il faut donc environ 2 journées planétaires pour faire une Journée Standard (JS). Lors de la période d'équinoxe, une Journée Standard sur Seirens est ainsi constituée de quatre périodes alternant jour et nuit d'une durée de 6 heures chacune. La population de Seirens est ainsi partagée en deux, la partie de la population qui dort la « première nuit » et celle qui dort lors de la « deuxième nuit ». Ce phénomène a pour conséquence de donner l'impression que l'activité ne s'arrête jamais sur cette planète ce qui constitue également un autre élément explicatif du développement économique très important de cette planète et par voie de fait du système Sortesken.

Ichiop & Latis

Il s'agit des deux satellites naturels de Seirens : Ichiop est le plus important des deux, il possède un diamètre de 3500 km environ (gravité de 0,2g) alors que Latis a un diamètre de 2500 km (gravité de 0,1g). Abritant une population réduite, ils sont principalement utilisés pour l'extraction minière, Ichiop étant notamment très riche en métaux. Ces deux satellites abritent également quelques usines automatisées très polluantes ou présentant un danger pour d'éventuelles populations. Ainsi isolés, elles ne sont plus une menace et ne constituent plus, non plus, une cible stratégique de choix en cas de conflit. Par la même occasion, Ichiop et Latis servent également de lieu de stockage pour les produits et substances nocives. Enfin, quelques groupes de scientifiques y mènent des expérimentations spécifiques parfois susceptibles de présenter un danger. Les deux satellites naturels de Seirens ne sont donc pas particulièrement accueillants et sont même soupçonnés d'abriter une prison spéciale destinée aux détenus particulièrement dangereux même si cette rumeur a toujours été démentie par le gouvernement de Seirens.

Les Stations Orens

Au nombre de huit, les stations Orens sont toutes de type géostationnaire. Elles sont réparties tout autour de Seirens et ont pour principal rôle de servir d'intermédiaire entre Seirens et l'espace. Elles forment un passage obligé pour tous ceux qui désirent se rendre sur Seirens. Un premier filtrage douanier est ainsi effectué, la légalité globale de Seirens étant de 2. Elles ont également pour rôle de faire transiter les marchandises vers la surface de la planète : les gigantesques cargos intersidéraux déchargeant leurs marchandises dans les hangars de chacune de ces stations avant qu'elles ne soient de nouveau chargées dans des cargos ou des transporteurs orbitaux de taille plus modeste. Les stations Orens ont en moyenne une population d'une dizaine de millions d'habitants. Des générateurs de gravité permettent d'obtenir une gravité d'environ 1g et des générateurs d'air permettent de recréer une atmosphère respirable.

Elles disposent de plusieurs escadrons de chasseurs et bien souvent d'un aviso pour assurer leur propre défense notamment face aux nombreuses attaques pirates. En outre, elles disposent de plusieurs batteries de turbo-lasers sur tourelles, dans le but de dissuader quiconque animé de mauvaises intentions de s'approcher de trop près de la station.

Les stations Orens, comme la plupart des stations orbitales, sont divisées en plusieurs zones : une zone « espace » de légalité 5, destinée à accueillir les vaisseaux en provenance des autres planètes du système et des autres systèmes ou en partance vers ces planètes ou systèmes et une zone "planète" de légalité 2 (la légalité globale de Seirens) destinée à accueillir les vaisseaux en partance (via des vaisseaux boucliers) vers Seirens et les navettes en provenance

de la planète. Ces deux zones sont séparées par une douane à sens unique (zone « espace » vers zone « planète ») par laquelle il est impératif de passer. Des consignes et des parc fermés (payants) sont prévus dans la zone espace afin d'accueillir les objets et les véhicules qui ne peuvent passer la douane ou que leurs propriétaires ne désirent pas emmener avec eux sur Seirens. La zone planète, qui est de loin la plus développée, dispose de plusieurs centres commerciaux, certains se trouvent dans la zone de transit et proposent des prix hors taxe, les autres servent pour les résidents qui sont principalement employés pour s'occuper du bon fonctionnement de la station, du transit des marchandises et des passagers, et de l'aspect administratif (douanes, autorisations...). D'une manière générale, une grande partie de la population est en transit (voyageurs, pilotes de vaisseaux de transport ou de cargos) et ne reste que quelques jours dans un des nombreux hôtels de la station.

Kaldenar

Kaldenar est la capitale du continent sud de Seirens. Sa population est estimée à plus de 100 millions d'habitants, l'agglomération de Kaldenar s'étendant sur plus de 30 000 km². Cette gigantesque métropole est constituée de différents quartiers : le quartier des affaires à l'architecture aérienne, dominé par de gigantesques tours dont les plus hautes dépassent les 1000 mètres de hauteur. Situé au cœur de la ville, il regroupe la plupart des activités tertiaires ainsi que les différents bâtiments administratifs, notamment ceux du gouvernement autonome du continent Sud ; le quartier du commerce et des guildes qui regroupe de nombreux centres commerciaux spécialisés, tout un ensemble de petits commerces et d'artisans très spécialisés et de nombreux comptoirs de guildes ; différents quartiers résidentiels plus ou moins huppés ; un quartier exclusivement dédiés aux loisirs ; différents pôles industriels.

Kaldenar a depuis toujours souffert de son statut de seconde métropole de Seirens derrière Sidiumir et c'est une véritable compétition qui s'est instaurée entre les deux villes depuis de nombreuses années déjà. Au mépris des accords régissant les relations entre la coalition STV et le consortium des MégaCorporations, le gouvernement autonome du continent Sud a décidé de signer un pacte secret avec un des Clans afin de permettre à un de leurs agents (en l'occurrence Odus) d'établir une base avancée afin de préparer la venue des troupes régulières du Clan en échange de quoi, le gouvernement aurait les pleins pouvoirs au sein du système Sortesken et éventuellement de l'ensemble des systèmes de la coalition STV devenus, entre temps, de nouveaux bastions du Clan. La capitale de ce nouvel ensemble étant bien entendu Kaldenar au détriment de Sidiumir.

L'objectif de cette base avancée est ainsi de servir de QG et de relais logistique en accumulant du matériel militaire et surtout de permettre l'infiltration de la

planète et ainsi faciliter sa prise de contrôle le plus en douceur possible. Outre ce pacte secret, le gouvernement autonome a décidé de conclure un marché avec les pirates locaux particulièrement virulents depuis la chute du Conseil des Anciens. Appuyés financièrement par le gouvernement de Kaldenar, ils ont pour but de faire diversion et ainsi occuper le gouvernement de Sidiumir avec un problème particulièrement préoccupant pour la population de Seirens et de tout le système Sortesken et extrêmement préjudiciable pour le commerce de l'ensemble du système. Les pirates ne connaissent pas le fin mot de l'histoire et trop contents de pouvoir bénéficier d'une appréciable manne financière, ils se contentent de mettre l'attitude du gouvernement du continent Sud sur le compte de la légendaire rivalité existant entre Kaldenar et Sidiumir, sans savoir qu'ils deviendront totalement indésirables au moment où le Clan décidera de s'installer. Les pirates suivent globalement les directives du gouvernement de Kaldenar et attaquent en priorité les convois de marchandises à destination de Sidiumir et du continent nord grâce aux fichiers concernant les transports commerciaux, généreusement fournis par Kaldenar.

D'un point de vue sécuritaire, Kaldenar est une ville assez policée en ce qui concerne les quartiers centraux (quartier des affaires, quartier du commerce, quartiers résidentiels huppés), le taux de criminalité est ainsi faible, la surveillance policière étant relativement importante. La situation n'est d'ailleurs pas très différente dans les quartiers plus excentrés même si la présence policière est moins importante.

La Base Avancée de Kaldenar

Il s'agit d'une base principalement souterraine car située en lieu et place d'un des énormes réservoirs d'eau de la ville, précédemment destiné à accumuler une gigantesque réserve d'eau potable de plusieurs millions de m³. Les réservoirs de ce type sont principalement destinés à effectuer la régulation des cours d'eau parcourant l'agglomération afin d'éviter d'éventuelles crues et afin d'assurer l'approvisionnement de la métropole pendant la saison chaude qu'est l'été en cas de sécheresse. Des usines de retraitement de l'eau sont également intégrés mais sont à l'heure actuelle totalement désaffectées.

Prétextant des travaux de rénovation, le gouvernement de Kaldenar a décidé de fermer ce réservoir il y a quelques années déjà, profitant de la mise en service de plusieurs autres réservoirs destinés à prendre en compte l'expansion de la métropole. Les travaux de rénovation ont en réalité permis de réaménager le réservoir de façon à pouvoir accueillir les troupes et le matériel du Clan. Le QG se trouve dans les bâtiments de service de l'ex-réservoir et d'ailleurs l'équipe d'Odus est officiellement un groupe de techniciens en charge de la réhabilitation du site et de sa future remise en route.

Sidiumir

Cette gigantesque métropole du continent nord est la capitale de Seirens et héberge à ce titre le gouvernement de la planète et se trouve également être le lieu où 80% des décisions concernant le système Sortesken sont prises et une bonne partie de celles concernant la coalition STV également. Il s'agit d'une agglomération regroupant environ 120 millions d'habitants. A cause de la recrudescence d'attaques pirates, Sidiumir est particulièrement touchée par des problèmes d'approvisionnement de toutes sortes. Le continent nord est globalement affecté par ce problème dont la plupart des médias planétaires se font régulièrement l'écho.

Le gouvernement de Sidiumir est secrètement en pourparlers avancés avec le Clan des PJ afin de préparer une éventuelle annexion en douceur, ce qui explique pourquoi la puissante coalition est désireuse de ne pas se faire doubler par un de ses rivaux. Les Personnages n'en savent cependant rien, bien qu'Odus et Hedonis envisagent qu'ils puissent être au courant de quelque chose.